

Der magische Zirkus ist in der Stadt und er hat 1W20 Attraktionen mitgebracht:

1. Die obligatorische bärtige Lady. Spioniert man ihr allerdings nach, merkt man schnell, es ist eine Zwergin auf Stelzen.
2. Clara die Kartenlegerin. Manche sagen, sie kann den Tod vorhersehen. Nun...nicht ganz. Claras Tarotdeck ist von einer bösen Entität beseelt, die einen Tod sehen kann, der mit dem „Klienten“ in Verbindung steht, ob dies dessen eigener ist oder einer, für den er verantwortlich ist oder die Schuld trägt, ist die Frage.
3. Mehrere mindere Dämonen mit obskurem Erscheinungsbild, die bei ihresgleichen gehänselt wurden und jetzt im Showgeschäft als gruselige Clowns richtig aufblühen.
4. Umbrakadors Truhe der Tausend Rätsel. Eine schwere Kommode aus Eichenholz, rund einen Meter breit, einen halben tief und anderthalb hoch. Sie hat Dutzende von kleinen und ganz kleinen Fächern, Schubladen und Klappen an allen sechs Seiten, die mit ausgeklügelten Schlössern, Riegeln, Hebeln, Schaltern, Zahnrädern und natürlich Schutzzaubern verschlossen sind. Die Truhe ist über und über mit Schriftzeichen, Runen, eigenartigen Mustern und Schnitzereien verziert, die Hinweise auf die Öffnungsmethoden geben. Für fünf Kupfermünzen darfst du versuchen, eines der Fächer zu öffnen und den Inhalt behalten – was auch immer es sein mag. Natürlich ist das Material selbst unzerstörbar, man muss schon auf die richtige Lösung des Rätsels kommen.
5. Einen Minotaurus. Dieser spielt den barbarischen Rohling. In Wirklichkeit wollte er nur etwas die Welt sehen, bevor er in seiner Heimat Häuptling wird. Leider wurde er von der Direktor*in magisch gebunden und muss ihr nun dienen.
6. Den stärksten Mann der Welt. Seine Muskeln sind echt, wenn auch durch dubiose Pülverchen erzeugt, aber das wirklich erstaunliche an ihm ist sein alchemistisches Talent. Bisher ist es ihm nicht gelungen Blei in Gold zu verwandeln, aber Stahl die Konsistenz von Blei zu verleihen sorgt auch für

klingende Münze.

7. Das Yinyogarach, gefürchtetstes Ungeheuer der schwarzen Küsten von Burugogvai. Seine einhundertundelf Augen scheuen das Licht, deshalb kann man es nur in einem angemessenen Halbdunkel betrachten. Und nicht zu nahe treten, ihr Herrschaften und Damen, sonst ergreifen Euch die wimmelnden, von Zähnen und Giftdornen bedeckten Tentakel!

8. Lakhmenhet, die schöne Prinzessin aus dem Land der dreiseitigen Pyramiden. Sie mag jung und unschuldig wirken, doch in Wirklichkeit ist sie über 3. 000 Jahre alt und darf wegen eines uralten Fluches weder das Licht der Sonne sehen noch den Kuss eines Liebhabers empfangen.

9. Einen mechanischen Schachspieler, den jedermann herausfordern darf und niemand je besiegt hat. Zertifiziert! Angeblich kann man ihm sogar eigene Hausregeln beibringen.

10. Ein Ballett aus 2W20 zahmen Irrlichtern, die das Zirkuszelt in ein irrwitziges Lichtermeer verwandeln.

11. Einen Vampir, der des Tages in einem eisernen Sarkophag eingeschlossen wird. Den Schlüssel hat der Zirkusdirektor und an jedem Abend wird der Vampir vorgeführt. Er ist ein kümmerliches, trauriges Wesen. Doch nach einigen Tagen bemerkt man, dass der Vampir kräftiger wird... und ganz zufällig sind einige Dorfbewohner spurlos verschwunden ...

12. Einen wenig beeindruckenden ‚Flohzirkus‘ mit ameisenartigen Tierchen. Es handelt sich um winzige, aber hochintelligente Wesen von der Ebene der Ordnung. Wenn sie nicht beschäftigt werden, erbauen sie binnen eines Tages aus ihrer Umgebung eine florierende Hochkultur und streben zu den Sternen ... würde der Hausmeister dann nicht ihre Städte mit einem Hammer eibebnen, wer weiß, welche Mächte die kleinen Wunderwesen entfesseln würden?

13. Eine Reihe von magisch mit einander verbundenen Spiegeln. Tritt man in einen hinein, kommt man aus einem der anderen wieder heraus. Eine Handvoll Akrobaten hat sich diesen Umstand für eine spektakuläre Nummer zu Nutzen gemacht. Allerdings besteht eine geringe Chance, dass man in der Welt hinter dem Spiegel gefangen bleibt und nicht wieder herausfindet ...

14. Einen Messerwerfer, der Dolche auf haarsträubende Weise in Richtung einer Dame schleudert. Diese ist eigentlich eine geduldige Paladinin mit der heilige Queste, den jungen Messerwerfer zu begleiten und zu beschützen. Die Gunst ihrer Gottheit macht sie für diese Queste unverwundbar gegenüber Wurf Waffen, so dass sie eigentlich nie in Gefahr ist. Sie lässt den Jungspund aber in dem Glauben, er sei ein begnadeter Artist.

15. Einen abgerichteten jungen Gallertwürfel. Fluppi ist ein stattlicher grüner Schleimwürfel von einem knappen Meter Kantenlänge. Seine Dompteurin, die Halblingsfrau Mika, lässt ihn auf einer Platte aus Mithril allerlei lustige Formen annehmen, an einem Gerüst in die Höhe wackeln oder die Farbe ändern. Manchmal schiebt sie auch unterschiedlichste Gegenstände in ihn hinein, um sie vor den Augen des Publikums zersetzen zu lassen. Ein Schutzzauber macht sie unangreifbar gegenüber seiner Säure und außerhalb der Aufführungen wird er in eine Tonne aus Mithril gesperrt. Wie alle Gallertwürfel ist Fluppi nicht besonders clever, aber sollte er jemals begreifen, dass er ein Gefangener des Zirkus ist, könnte er versuchen, gewaltsam auszubrechen ...

16. Madam Kasmirandas proteinreiche Zuckerwatte ist, auch wenn sie durch einen Zufall entstanden sein mag, heute aus dem Süßigkeitenangebot der Fressbuden nicht mehr wegzudenken. Selbst wenn zuckrig umspinnene Insekten nicht jedermanns Vorstellung eines zumutbaren Snacks entsprechen, hat sich diese Leckerei im Sturm eine Marktnische erobert. Auf einer Seite des Büdchens befinden sich das Zuckerwattegerät, auf der anderen Seite, und das aus gutem Grund, gibt es Frosch am Stiel.

17. Einen ehemaligen Klabauter namens Ferdi, der von der Seefahrerei genug hatte und sich dem Zirkus anschloss. Er arbeitet jetzt als regulärer Poltergeist, achtet an der Kasse darauf, dass sich niemand einschleicht, bringt während Zaubervorstellungen spontan Zuschauer zum Schweben, klopft im Takt der Zirkusmusikanten oder wirbelt Sägespäne auf, um die Zuschauer zu erschrecken. Außerdem hat er sich in eine Seiltänzerin verguckt, bei deren Vorstellungen er genau darauf achtet, dass alle Knoten fest sitzen und das Netz nicht reißen kann.

18. Einen Schlangemenschen namens Thalass Duhm, der sich nicht entscheiden kann, ob seine Vorfahren stygische Seth-Anhänger oder chalybische Naga waren. Neben seinen unglaublichen Vorstellungen, bei denen Ofenrohre und Schlüssellocher zum Einsatz kommen, führt er ein Doppelleben als Meisterdieb.

19. Gorgazil, den Wargdompteur und seine 2W6+2 furchterregenden Warge. Er hat ihnen beigebracht, im Chor zu heulen, in einer Pyramide aufeinander zu stehen sowie Männchen zu machen. Gorgazil behauptet, halb Ork, halb Troll und halb Dämon zu sein. Dass er dann schon bei 150% seiner Elternschaft angekommen ist, ist ihm völlig egal. Er sagt, dass die Warge ihm gehorchen, weil sie in ihm die größere Bestie sehen.

20. Einen Triangel-Virtuosen und Hypnotiseur namens Bill. Triangel, sagt ihr, was soll denn daran die Kunst sein? Bill hat keine gewöhnliche Triangel, sondern ein einem Mobile ähnelndes Gestell mit rund zwei Dutzend einzelnen Klangdreiecken, denen er beidhändig mit flinken Bewegungen beruhigende Mehrklänge entlockt. Die allermeisten Zirkusbesucher können diesen Klängen nicht lange widerstehen und driften früher oder später in farbenfrohe Träume von fremdartigen Welten ab. Wenn sie kurze Zeit später erwachen, fühlen sie sich erfrischt und sonderbar berührt; so mancher glaubte danach, göttliche Visionen erfahren zu haben. Andere behaupten, ihnen seien Wertgegenstände abhanden gekommen - diese ließen sich jedoch bei einer Durchsicherung des Zirkus nirgendwo auffinden.

21. Einen klapprig aussehenden Mann von offensichtlich enormem Alter, dessen weiße Haare ebenso wie sein stattlicher Bart kunstvoll geflochten sind. Er trägt ausgebleichene Gewänder, die mit feinen Mustern bestickt sind und führt ein Podest mit einem großen Goldfischglas mit sich, in dem ein kleiner Fisch - nicht unähnlich einer Mischung aus einem Aal und einem Katzenwels - seine Kreise zieht. Mit brüchiger Stimme berichtet er, dass es sich hier mitnichten um einen Fisch handelt, sondern um den mächtigen Seedrachen der Ewigen Dämmerung, der dazu bestimmt ist, dereinst den Mond zu verschlingen und alle Länder zu überfluten. Lediglich ein mächtiger Zauber hält ihn davon ab, sein Schicksal zu erfüllen. Sollte das Glas jedoch jemals zerbrochen werden... nun, der alte Mann redet nicht weiter. Wirf 1W20 und füge +2 hinzu, wenn du grüne Augen hast - bei einem Ergebnis über 20 siehst du die wahre Gestalt des Fisches. Falls ein Willenskraft-Rettungswurf misslingt, gerät der Charakter in Panik.

22. Einen Pseudo-Illusionisten, der mittels seiner Beherrschung mehrdimensionaler Magie und mühelosen Umgangs mit Portalen Zaubernamen wie „zersägte Jungfrau“, „Olifanten verschwinden lassen“ usw. völlig neue Dimensionen verleiht.

23. Eine Gruppe aus vier kunstvoll geschminkten Clowns. Sie sind tatsächlich

ziemlich komisch, aber immer noch ein kleines bisschen unheimlich, wie so viele Clowns. Der Schein trügt in diesem Fall nicht, denn bei Ihnen handelt es sich um entflozene Akolythen eines geheimen Bundes von Assassinen, die sich vor Jahren zur Tarnung im Zirkus verdingten, wo sie ihre Verkleidungskünste und Akrobatik perfekt einsetzen konnten. Alle haben inzwischen Gefallen am Zirkusleben gefunden. Aber diese Todesfälle unter unzufriedenen Gästen lassen doch nachdenklich werden ...

24. Das Zirkuszelt ist ein überdimensionierter Mantler in bunten Balzfarben. Er ist zu alt und zu träge, um noch auf kleine Häppchen zu reagieren. Doch sollte das Udenkbare geschehen, und eine Vorstellung wäre tatsächlich einmal ausverkauft, würde das geduldige Monster - in Ruhestarre nicht von schwerem Tuch zu unterscheiden - nicht mehr widerstehen können und sich hungrig auf die Zuschauer herabstürzen.

Autoren: Brutalkasperl, Daicorion, Don Kamillo, Kai, Lukas, Moonmoth, Stefan, The Nathan Grey.